



O2-A1 GLOSARIO DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA LISTA



Di2Learn:

DISTANCE-DIGITAL TEACHING AND LEARNING IN THE POST-COVID-19 ERA

Autores: EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK

POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta comunicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. "Di2Learn - Distance-Digital Teaching and Learning in the Post-Covid-19 Era" número de proyecto: 2020-1-PL01-KA226-SCH-095530.



O2-A1 GLOSARIO DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

INFORMACIÓN DEL PROYECTO

Acrónimo del Proyecto:

DI2LEARN

Título del Proyecto:

Distance-Digital Teaching and Learning in the Post-Covid-19 Era

Número del Proyecto:

2020-1-PL01-KA226-SCH-095530

Sub-programa o KA:

KA2 – COOPERACIÓN PARA LA INNOVACIÓN Y EL INTERCAMBIO DE BUENAS PRÁCTICAS

KA226 – Asociaciones para la preparación de la educación digital

Web:

www.di2learn.eu/

CONSORCIO:

- Coordinador:
 - SPOLECZNA AKADEMIA NAUK, Poland – www.swspiz.pl
- Socios
 - European Digital Learning Network, Italy - www.dlearn.eu
 - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Cyprus - www.emphasyscentre.com
 - POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP, Spain - www.txorierri.net
 - Parents' Association "Step by Step", Croatia - www.udrugaroditeljakpk.hr
 - PCG Polska Sp. z o.o., Poland - www.pcgpolska.pl
 - FUNDATIA EUROED, Romania - www.euroed.ro





TABLA DE CONTENIDOS

Contenidos

1. Introducción	4
2. El Glosario de la Educación a Distancia	5
3. Referencias.....	18



1. Introducción

La pandemia de Covid-19 ha provocado una gran transformación en los sistemas educativos de todo el mundo, provocando el cierre temporal de escuelas mientras el **aprendizaje digital se convertía en la nueva normalidad**. Impone **nuevas formas de enseñar**, realzando la importancia de la **alfabetización digital**, el **uso de herramientas tecnológicas**, la resistencia de los procedimientos educativos y la disposición de los organismos educativos a ofrecer una enseñanza, un aprendizaje y una evaluación constantes y de alta calidad.

El proyecto Di2LEARN tiene como objetivo apoyar el aprendizaje y la enseñanza digital a distancia mediante

- Apoyar a las escuelas para que desarrollen su propio plan de acción de aprendizaje a distancia,
- Capacitar a los profesores a través de oportunidades de perfeccionamiento y recualificación,
- Desarrollar una serie de talleres de capacitación, tanto en línea como fuera de ella, para apoyar el papel de los padres,
- Apoyar a los estudiantes con habilidades de estudio, personales y organizativas para el aprendizaje a distancia.

Los socios del proyecto pretenden **mejorar la oferta de enseñanza, aprendizaje y evaluación reforzando los perfiles de los profesores** para hacer frente a la modernización y la transformación digital de la enseñanza formal y capacitando a los estudiantes durante el aprendizaje a distancia.

Todo lo anterior se logrará mediante el desarrollo de la ACADEMIA DE APRENDIZAJE A DISTANCIA, que se creará con el objetivo de guiar, apoyar y equipar a los educadores, con un KIT DE HERRAMIENTAS, una PEDAGOGÍA y unas PAUTAS específicas para introducir el aprendizaje a distancia de alta calidad en las escuelas. El desarrollo de una metodología adecuada y un glosario para el aprendizaje a distancia aclarará términos, procedimientos y técnicas, mientras que la PLATAFORMA DE APRENDIZAJE A DISTANCIA permitirá a los educadores crear un HUB para organizar, gestionar, supervisar y evaluar.



2. El Glosario de la Educación a Distancia

El GLOSARIO DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA es otra herramienta innovadora en manos de los profesores que les ayudará a comprender los términos que se utilizan de forma generalizada e indistinta y que provocan, en la mayoría de los casos, confusión sobre su significado.

En él se explicarán, presentarán y aclararán términos - conceptos que se han utilizado ampliamente en el periodo Covid-19 como resultado del cambio repentino hacia la enseñanza a distancia y en línea.

A continuación, se presenta la lista de **131 términos** y expresiones que se profundizarán en el GLOSARIO DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA, divididos en 5 áreas para que su lectura y análisis sea lo más sencillo posible.

2.1 Área del AULA

En esta área puede encontrar los 47 términos y/o expresiones asociados a temas de aprendizaje y enseñanza.

Nº	TÉRMINOS	DEFINICIONES
1	APRENDIZAJE A DISTANCIA	Una forma de estudiar en la que no se participa en una escuela, sino que se estudia desde el lugar en el que se vive, generalmente recibiendo instrucciones y trabajos a realizar a través de Internet.
2	APRENDIZAJE A DISTANCIA	El aprendizaje a distancia se refiere a las actividades educativas que tienen una variedad de formatos y métodos, la mayoría de los cuales tienen lugar en línea. El aprendizaje a distancia puede producirse de forma sincrónica, con interacción y colaboración entre pares en tiempo real, o de forma asincrónica, con actividades de aprendizaje a ritmo propio que tienen lugar independientemente del instructor.
3	APRENDIZAJE A DISTANCIA – HORARIO DE OFICINA	Tiempo determinado en el que los profesores están disponibles para responder a las preguntas e interactuar con los estudiantes a distancia mediante una plataforma de reuniones en línea.
4	APRENDIZAJE A RITMO PROPIO / AUTOACCESIBLE	Cursos en línea en los que los estudiantes trabajan a su propio ritmo dentro de un marco temporal global.



5	APRENDIZAJE ADAPTATIVO	Una técnica que utiliza algoritmos informáticos para ofrecer itinerarios de aprendizaje personalizados que respondan a las necesidades únicas de un estudiante (en lugar de ofrecer una experiencia de aprendizaje única).
6	APRENDIZAJE APLICADO	Un enfoque educativo en el que los estudiantes aprenden mediante la aplicación directa de habilidades, teorías y modelos.
7	APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS	Un enfoque educativo que se centra en la demostración por parte del alumno de los resultados de aprendizaje deseados como elemento central del proceso de aprendizaje.
8	APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS	El proceso de añadir juegos o elementos similares a algo para fomentar la participación.
9	APRENDIZAJE COMBINADO (COMBINADA)	Un enfoque de la educación que integra materiales educativos en línea y oportunidades de interacción online con los métodos convencionales de las aulas físicas.
10	APRENDIZAJE DIGITAL	Cualquier tipo de aprendizaje que se vea favorecido por la tecnología o por una práctica pedagógica que haga un uso eficaz de la misma.
11	APRENDIZAJE DIGITAL A DISTANCIA	Una forma de educación en la que los principales componentes contienen la separación física de profesores y alumnos durante la enseñanza y el uso de tecnologías digitales para facilitar la comunicación entre alumnos-profesores y alumnos-alumnos.
12	APRENDIZAJE EN RED (WBT)	Entrega de contenidos educativos a través de un navegador web en la Internet pública, una intranet privada o una extranet. La formación basada en la web suele proporcionar enlaces a otros recursos de aprendizaje y puede incluir un facilitador que puede proporcionar las directrices del curso, gestionar los foros de debate, etc.
13	APRENDIZAJE EN/SOBRE REDES SOCIALES	El aprendizaje a través de los medios sociales se refiere a la adquisición de información y habilidades a través de las tecnologías sociales que permiten a las personas colaborar, conversar, hacer aportaciones, crear contenidos y compartirlos.
14	APRENDIZAJE HÍBRIDO	Un modelo educativo en el que algunos alumnos participan en clase de forma presencial, mientras que otros asisten a la lección de forma virtual desde fuera del aula.



15	APRENDIZAJE INTEGRAL DIGITAL	Un tipo de educación en el que los estudiantes aprenden en un entorno completamente virtual.
16	APRENDIZAJE MÓVIL	El uso de dispositivos móviles y/o redes móviles para impartir la enseñanza y el aprendizaje.
17	APRENDIZAJE ONLINE	El uso de Internet para seguir un curso que suele dar lugar a la obtención de un diploma o certificado. Educación en la que la instrucción y los contenidos se imparten principalmente a través de Internet.
18	APRENDIZAJE SINCRÓNICO	Aprendizaje en línea en el que los participantes interactúan al mismo tiempo y en el mismo espacio (a menudo utilizando una videoconferencia o un chat electrónico).
19	APRENDIZAJE VIRTUAL (CBL)	Uso de ordenadores con fines didácticos para impartir instrucciones a los alumnos utilizando diversas estrategias de enseñanza.
20	AUDIOCONFERENCIA	Conferencia en la que personas situadas en distintos lugares se comunican entre sí a través de conexiones telefónicas o de Internet.
21	CLASE VIRTUAL	El aula virtual se refiere a un entorno de aprendizaje digital que tiene lugar a través de Internet y no en un aula física.
22	COMUNIDAD DE APRENDIZAJE	Una comunidad de aprendizaje es un grupo de estudiantes e instructores donde los alumnos pueden compartir muchas ideas, completar investigaciones importantes, hacer numerosas preguntas y hacer presentaciones educativas. Las comunidades de aprendizaje suelen estar gestionadas por instructores, que crean lecciones académicas, examinan las opiniones de cada alumno y proporcionan comentarios detallados.
23	CURSO HÍBRIDO	Un curso que incluye clases presenciales y que se lleva a cabo con materiales y actividades online, particularmente una mezcla de aprendizaje en vivo y online.
24	CURSO ONLINE	Un curso a ritmo propio y asíncrono que permite a los estudiantes cumplir con los requisitos del curso completamente en línea.
25	CURSO ONLINE	Cualquier curso ofrecido a través de Internet. Los cursos en línea son la versión moderna de los cursos: se pueden crear y compartir contenidos de aprendizaje de forma organizada que permitan a los usuarios progresar en su comprensión de un determinado tema. Los cursos en



		línea pueden incluir vídeos, imágenes, texto e hipervínculos.
26	EDUCACIÓN DIGITAL	Cualquier tipo de enseñanza que se vea favorecida por la tecnología o por una práctica instructiva que haga un uso eficaz de la misma.
27	ENSEÑANZA ASÍNCRONA	Término general utilizado para definir las formas de educación, instrucción y aprendizaje que no se producen en el mismo lugar ni al mismo tiempo.
28	ENTORNO DE APRENDIZAJE DIGITAL	Una plataforma en línea que ofrece a estudiantes y profesores soluciones digitales que potencian la experiencia de aprendizaje.
29	ESCUELA DIGITAL	Una escuela en línea enseña a los estudiantes total o principalmente en línea o a través de Internet.
30	ESCUELA ONLINE	Una organización formalmente constituida (pública, privada, estatal, concertada, etc.) que ofrece educación a tiempo completo impartida principalmente a través de Internet.
31	ESCUELA VIRTUAL	Una escuela virtual o ciberescuela describe una institución que imparte cursos total o principalmente a través de métodos en línea.
32	FORMACIÓN ONLINE	El aprendizaje en línea o electrónico es la obtención de conocimientos que se proporcionan a través de tecnologías y medios electrónicos.
33	FORMACIÓN VIRTUAL (CBT)	Una educación que se gestiona principalmente mediante ordenadores en lugar de un instructor presencial.
34	FORO DE DEBATE	Un sistema de mensajería con el que profesores y alumnos pueden compartir información de forma asíncrona.
35	GAMIFICACIÓN	El uso de ciertos principios de los juegos y su aplicación a entornos de la vida real para atraer a los estudiantes.
36	HILO DE DEBATE	El acto de reunir todos los comentarios o discusiones sobre un mismo tema.
37	MOOC	MOOC son las siglas de "Massive Open Online Course". La idea es que los materiales de aprendizaje y formación sobre un tema se pongan a disposición de cualquier persona y, en principio, sin límite en el número de personas que pueden acceder a ellos y utilizarlos.
38	OBJETO DIDÁCTICO	Una pieza autónoma de material de aprendizaje con un objetivo de aprendizaje asociado. Esencialmente, un



		objeto de aprendizaje debe ser capaz de ser reutilizado en una variedad de aplicaciones y puede ser descrito como un Objeto de Aprendizaje Reutilizable (RLO).
39	PROFESOR DIGITAL (O INSTRUCTOR DIGITAL)	Instructores que enseñan en línea, a través de Internet.
40	PROFESOR ONLINE (O INSTRUCTOR ONLINE)	La persona que posee la certificación docente correspondiente y es responsable de la enseñanza en un curso en línea.
41	PROGRAMA DE APRENDIZAJE ONLINE	Un programa de aprendizaje en línea es una oferta organizada de cursos impartidos principalmente a través de Internet.
42	PROGRÁMA INFORMÁTICO DIDÁCTICO	Un programa informático especialmente creado con fines educativos.
43	PROVEEDOR DE CURSO ONLINE	Organización que imparte cursos que se ofrecen a través de Internet.
44	RESIDENCIA VIRTUAL	Una identidad y un estatus digital emitidos por el gobierno que proporciona acceso a un entorno empresarial y/o educativo transparente de un país.
45	REUNIÓN VIRTUAL	Las reuniones virtuales son interacciones en tiempo real que tienen lugar a través de Internet mediante audio y vídeo integrados, herramientas de chat y aplicaciones compartidas.
46	SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE	Un sistema de gestión del aprendizaje es una aplicación de software o tecnología basada en la web que se utiliza para proporcionar a un instructor una forma de crear y entregar contenidos, supervisar la participación de los estudiantes y evaluar su rendimiento.
47	TUTOR ONLINE	Alguien que apoya el aprendizaje de los estudiantes en áreas de contenido específicas a través de Internet.

2.2 Área de INFRAESTRUCTURA de las TIC

En esta área puede encontrar los 24 términos y/o expresiones relacionados con las TIC.

Nº	TÉRMINOS	DEFINICIONES
----	----------	--------------



1	ACCESIBILIDAD	La cualidad o característica de ser fácil de abordar, entrar o utilizar.
2	AUTENTIFICACIÓN	Acto de confirmar que algo (por ejemplo, una identidad, una obra de arte o una transacción financiera) es real, verdadero o genuino.
3	BACKUP	Copia de la información guardada en un ordenador que se guarda por separado del mismo.
4	BUSCADOR / NAVEGADOR	Un programa informático que proporciona información de lectura en Internet.
5	CACHE	Zona o tipo de memoria del ordenador en la que se puede almacenar temporalmente la información que suele estar en uso.
6	COOKIE	Archivos de texto con pequeños datos (por ejemplo, el nombre de usuario y la contraseña) que se utilizan para identificar su ordenador cuando utiliza una red informática.
7	CYBERSEGURIDAD	Implantación de tecnologías, procesos y controles para proteger los sistemas, redes, programas, dispositivos y datos de los ciberataques.
8	EQUIPO DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN (IT)	Cualquier equipo o sistema interconectado o subsistema de equipos que se utilice en la adquisición, almacenamiento, manipulación, gestión, movimiento, control, visualización, conmutación, intercambio, transmisión o recepción automática de datos o información por parte de la agencia ejecutiva/usuario.
9	HIPERVÍNCULO	Un enlace desde un documento de hipertexto a otro lugar, dirigido al hacer clic en una palabra o imagen resaltada.
10	INTERNET	Una amplia red informática que conecta a los usuarios de todo el mundo mediante el protocolo TCP/IP. También puede describirse como una red de comunicaciones electrónicas que conecta redes informáticas e instalaciones informáticas de organizaciones de todo el mundo.
11	INTERNET DE LAS COSAS (IdC)	Sistema de dispositivos informáticos, máquinas mecánicas y digitales, objetos, animales o personas interrelacionados, dotados de identificadores únicos (UID) y de la capacidad de transferir datos a través de una red sin que sea necesaria la interacción de persona a persona o de persona a ordenador (por ejemplo, un implante de monitor cardíaco).



12	INTRANET	Una red privada dentro de una empresa u organización educativa y utilizada a través de su LAN (red de área local). Una especie de Internet local. Se contrapone a Internet, que es de acceso público.
13	LENGUAJE INFOGRÁFICO	Una demostración de información en un formato gráfico diseñado para que la información sea fácilmente coherente de forma breve.
14	OPEN LICENSE	Material libre de derechos de autor, cuyos derechos de autor han expirado o que no puede ser objeto de derechos de autor. Una obra es de dominio público sólo si se indica explícitamente que lo es.
15	PERFIL DE COOKIES	el uso de cookies persistentes para seguir la actividad general de una persona en línea.
16	PERSONAL DE APOYO TÉCNICO (TSS)	Persona asignada a un edificio para proporcionar ayuda técnica a distancia con programas y ordenadores.
17	PLATAFORMA DIGITAL	Sistemas e interfaces que constituyen una red comercial o un mercado que facilita las transacciones entre empresas (B2B), entre empresas y clientes (B2C) o entre clientes (C2C).
18	PRIVACIDAD	El equilibrio entre la recogida y difusión de datos, la tecnología y el derecho de los individuos a que su información personal se mantenga privada.
19	PROTECCIÓN DE DATOS	Proceso de protección de datos contra el acceso no autorizado y la corrupción de datos durante todo su ciclo de vida.
20	SISTEMA OPERATIVO	Un conjunto de programas que se inicia al encender el ordenador y gestiona y ejecuta todos los demás programas instalados en el ordenador.
21	TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)	Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un término amplio que hace referencia a todas las tecnologías de la comunicación que permiten a los usuarios acceder, recuperar, almacenar, transmitir y manipular información en formato digital. La "C" refleja el importante papel que desempeñan actualmente los ordenadores en las comunicaciones.
22	URL	URL significa Localizador Uniforme de Recursos. Una URL es la dirección web única que tiene cada página web.



23	WI-FI	Tipo de red que utiliza los canales de radio para conectarse a una red de área local (LAN) o a un router conectado a Internet.
24	WIKI	Un wiki es una aplicación web que permite a usuarios de todo el mundo colaborar. Pueden añadir, editar y eliminar contenidos publicados por otros usuarios. El "wiki" más famoso es la enciclopedia Wikipedia.

2.3 Área de los **TÉRMINOS CLAVE DE LA ALFABETIZACIÓN de los MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

En esta área se encuentran los 28 términos y/o expresiones que hay que entender para comprender el resto de las nociones.

Nº	TÉRMINOS	DEFINICIONES
1	ACTIVIDAD ONLINE	Cada acción que uno hace en Internet.
2	ALFABETIZACIÓN DIGITAL	Contar con las competencias necesarias para vivir y trabajar en una sociedad en la que la comunicación y el acceso a la información se realizan cada vez más a través de tecnologías digitales como las plataformas de Internet, los medios sociales y los dispositivos móviles.
3	ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL	Un conjunto de habilidades que requieren que las personas reconozcan cuándo se necesita información y sean capaces de localizar, evaluar y utilizar eficazmente la información necesaria.
4	CIUDADANÍA DIGITAL	Una persona que tiene los conocimientos y habilidades para utilizar eficazmente las tecnologías digitales para comunicarse con otras personas, participar en la sociedad y diseñar y utilizar contenidos digitales.
5	COMPETENCIAS DEL SIGLO 21	Un conjunto de conocimientos, habilidades, hábitos de trabajo y rasgos que se identifican como de importancia crítica para el éxito en la sociedad del siglo XXI.
6	COMPETENCIAS DIGITALES	Una serie de competencias para utilizar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder y gestionar la información.
7	COMPETENCIAS DIGITALES TRANSVERSALES	La capacidad de un estudiante para interpretar la información y reelaborarla utilizando las competencias adquiridas en otros campos. Normalmente se considera



		que estas competencias no están relacionadas específicamente con un trabajo, una tarea, etc., y que pueden utilizarse en una gran variedad de situaciones y entornos laborales.
8	COMUNICACIÓN TIEMPO REAL A	Comunicación en la que la información se recibe en el mismo instante (o casi) en que se envía. La comunicación en tiempo real es una característica del aprendizaje sincrónico.
9	COMUNICACIÓN SÍNCRONA	Comunicación en vivo y en directo. Por ejemplo, una conversación en el supermercado, llamar por teléfono a tus hijos para saludarles cuando estás de viaje de negocios, enviar mensajes instantáneos o charlar en una sala de chat de AOL.
10	CYBERBULLYING	Actividad del uso de Internet con el objetivo de dañar o asustar a otra persona, especialmente mediante el envío de mensajes desagradables.
11	DESARROLLO PROFESIONAL ONLINE	Se refiere a los talleres, cursos y programas de desarrollo profesional que se imparten principalmente en línea siguiendo enfoques asíncronos o síncronos en función de la naturaleza de los temas y los objetivos.
12	DESINFORMACIÓN	Información falsa difundida para engañar a la gente.
13	DESINFORMACIÓN	Errores involuntarios, como la inexactitud de los pies de foto, las fechas, las estadísticas o las traducciones, o cuando se toma en serio la sátira, es decir, el uso del humor, la ironía, la exageración o el ridículo para exponer y criticar la estupidez o los vicios de las personas.
14	DIGITAL TWIN	Un modelo virtual construido para reflejar con exactitud un objeto físico.
15	DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (UDL)	Un enfoque de la enseñanza y el aprendizaje que da a todos los estudiantes las mismas oportunidades de éxito, que ofrece flexibilidad en las formas en que los estudiantes acceden al material y muestran lo que saben
16	DIVISIÓN DIGITAL	La brecha entre las personas que se benefician de la Era Digital y las que no.
17	EDUCACIÓN VISUAL	El aprendizaje visual es un tipo de estilo de aprendizaje en el que los estudiantes prefieren utilizar imágenes, gráficos, colores y mapas para comunicar ideas y pensamientos.



18	HUELLA DIGITAL	Información sobre una persona concreta que existe en Internet por su actividad en línea.
19	MALINFORMAR	Publicación deliberada de información privada con fines personales o corporativos y no de interés público. En otras palabras, una verdad o hecho utilizado para perjudicar a otra persona, institución o estado.
20	NETIQUETTE	Etiqueta en Internet. Código de comportamiento para las personas que se comunican por correo electrónico a través de Internet. Reglas de conducta informales sobre cómo comportarse en Internet. Por ejemplo, en un curso a distancia, es de mala etiqueta utilizar TODAS LAS LETRAS MAYÚSCULAS en un mensaje, ya que equivale a gritar.
21	OFFLINE	No está conectado a un ordenador o red de ordenadores. A menudo se utiliza en el sentido de trabajar con software almacenado en un ordenador independiente. Por ejemplo, si utilizas un paquete como Microsoft Word estás trabajando con un software sin conexión.
22	PRESENCIAL	Una interacción que se produce en persona.
23	SESGADO	Dar resultados inexactos porque la información no se ha obtenido correctamente.
24	TIEMPO DE CONEXIÓN	Cantidad de tiempo que una persona pasa conectada a una red (es decir, a Internet).
25	TIEMPO DE PANTALLA	La cantidad de tiempo que una persona pasa viendo o interactuando con contenidos en la pantalla de un ordenador, teléfono, televisión, consola de juegos, etc.
26	UNIDAD DE MEMORIA FLASH USB	El bus serie universal (USB) es un tipo de conector que conecta dispositivos. Se utiliza sobre todo en los PC, pero también puede emplearse en otros dispositivos, como la PlayStation y la Xbox.
27	USUARIO FINAL	Una persona que finalmente utiliza o está destinada a utilizar un bien o servicio.
28	WORLD WIDE WEB (WWW)	La World Wide Web es la parte de Internet que está formada por sitios web. Cada sitio web está formado por una o varias páginas web.



2.4 Área MULTIMEDIA/COMUNICACIÓN

En esta área puede encontrar los 20 términos y/o expresiones asociadas a los repositorios, multimedia, comunicación.

Nº	TÉRMINOS	DEFINICIONES
1	ARCHIVO	Una colección de datos relacionados o registros de programas almacenados como una unidad con un solo nombre.
2	ASAMBLEA VIRTUAL	La asamblea escolar en línea puede ocurrir en tiempo real o puede ser pregrabada.
3	BIBLIOTECXA DIGITAL	Una base de datos en línea de objetos digitales que puede contener texto, imágenes fijas, audio, vídeo, documentos digitales u otros formatos de medios digitales o una biblioteca accesible a través de Internet.
4	CONTENIDO EN DEMANDA (COD)	Entrega de contenidos personalizados en las redes sociales, el correo electrónico, el sitio web, el blog, etc.
5	EDUCACIÓN INTERACTIVA MULTIMEDIA	Los multimedia interactivos permiten a los alumnos aportar información a un curso en línea y recibir comentarios como resultado de dicha información. La entrada puede consistir en un clic o arrastre del ratón, gestos, comandos de voz, tocar una pantalla de entrada, entrada de texto e interacciones en vivo con participantes conectados.
6	MENSAJERÍA INSTANTANEA (MI)	También abreviado como "MI". Programa informático que incluye la lista de amigos de un usuario (que puede estar formada por amigos, familiares, compañeros de trabajo, de clase, etc.) que también están conectados y permite a los usuarios intercambiar mensajes de texto. Algunos programas de mensajería instantánea también incluyen chat de voz, transferencia de archivos y otras aplicaciones.
7	MULTIMEDIA	La integración de dos o más tipos de información (texto, imágenes, audio, vídeo, animación, etc.) en una sola aplicación
8	PODCAST	Método de publicación de archivos de audio o grabaciones digitales en Internet para su descarga y/o reproducción en dispositivos móviles y ordenadores



		personales. La definición generalmente aceptada se ha ampliado para incluir también el vídeo.
9	RECURSOS DE APRENDIZAJE ONLINE	Cualquier material digital utilizado para apoyar el aprendizaje de los estudiantes que se entrega en múltiples modelos de entrega.
10	REPOSITORIO DE CONTENIDO	Base de datos de contenidos digitales con un conjunto conectado de técnicas de gestión, búsqueda y acceso a los datos que permiten un acceso independiente de la aplicación a los contenidos.
11	REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE	Un espacio para almacenar recursos digitales de aprendizaje, una especie de biblioteca digital. Permite a los educadores compartir, gestionar y utilizar recursos educativos.
12	REUNIÓN VIRTUAL DEL PERSONAL	Reuniones en línea en tiempo real mediante una plataforma de reuniones en línea en la que el personal puede comunicarse entre sí aunque no se encuentre en el mismo lugar.
13	SCREENCASTING	Cuando un profesor realiza una grabación, a menudo compartiendo la pantalla del ordenador del profesor, con los estudiantes. Esto permite al profesor dar instrucciones, mostrar a los estudiantes cómo maniobrar los sitios, e incluso permite a los estudiantes referirse a las instrucciones del vídeo si necesitan ayuda.
14	STREAMING MEDIA	El término "streaming" hace referencia al vídeo y al audio que se descarga en un ordenador desde Internet como un flujo continuo de datos y que se reproduce a medida que llega al ordenador de destino.
15	STREAMING VIDEO	Vídeo enviado en forma comprimida a través de Internet que se ve a medida que se recibe, en lugar de esperar a que se descargue primero todo el archivo.
16	TELECONFERENCIA	Comunicación electrónica bidireccional entre dos o más grupos en lugares separados a través de sistemas de audio, vídeo y/o informáticos.
17	VIDEOCONFERENCIA	Una videoconferencia es una "reunión" entre dos o más personas que se encuentran en lugares geográficos distintos, y es posible gracias al uso de monitores de vídeo y audio.



18	VODCAST O VIDCAST	Un método de publicación de grabaciones de vídeo/digital en Internet para su descarga y/o reproducción en dispositivos móviles y ordenadores personales.
19	WEBCAST	Una emisión de señales de vídeo que se digitaliza y se transmite en la World Wide Web, y que también puede estar disponible para su descarga. (verbo) Digitalizar y transmitir una emisión en la World Wide Web.
20	WEBINAR	Pequeño evento de aprendizaje en línea sincrónico en el que un presentador y los miembros de la audiencia se comunican a través de un chat de texto o de audio sobre conceptos que a menudo se ilustran mediante diapositivas en línea y/o una pizarra electrónica. Los seminarios web suelen archivar también para un acceso asíncrono y a la carta.

2.5 Área de HERRAMIENTAS

En esta área se encuentran los 12 términos y/o expresiones relacionados con las herramientas/estrategias y objetos que pueden ser utilizados por profesores, alumnos, etc.

Nº	TÉRMINOS	DEFINICIONES
1	BLOG	Un registro regular de los pensamientos, ideas o experiencias de uno o un pequeño grupo que se pone en Internet para que otras personas lo lean.
2	CHAT ROOM	Un espacio en Internet donde la gente puede comunicarse y debatir entre sí.
3	DISPOSITIVO DE ASISTENCIA TECNOLÓGICO	Cualquier tecnología utilizada por las personas con discapacidad para realizar funciones que de otro modo podrían ser difíciles o inaccesibles.
4	E-BOOK	Publicación de un libro que se ofrece en formato digital, incluyendo texto, imágenes o ambos, legibles en la pantalla plana de los ordenadores u otros dispositivos electrónicos.
5	HERRAMIENTA DE AUTORÍA	Una herramienta que ayuda a crear contenidos digitales.
6	HERRAMIENTA DE VISUALIZACIÓN DIGITAL	Los procesos de pensamiento se potencian cuando se encuentran formas de vincular la percepción externa con



		los procesos mentales internos mediante el uso de ayudas gráficas.
7	HERRAMIENTA DIDÁCTICA	Un objeto (como un libro, una imagen o un mapa), un dispositivo (como un ordenador) o una estrategia utilizada por un profesor para mejorar o animar la enseñanza en el aula.
8	HERRAMIENTA DIGITAL	Programas, sitios web o recursos en línea que pueden facilitar la realización de tareas.
9	PIZARRA ELECTRÓNICA	El equivalente electrónico de una pizarra y tiza en una pantalla de ordenador que permite a varios usuarios remotos añadir texto, crear dibujos o diagramas en un espacio de trabajo electrónico compartido y visible para todos los participantes.
10	SERVICIO DE ASISTENCIA TECNOLÓGICO	Cualquier servicio que ayude directamente a una persona con discapacidad a elegir, comprar o utilizar un dispositivo de tecnología de apoyo.
11	TECNOLOGÍA ADAPTATIVA	La creación de versiones especializadas de tecnologías ya existentes para personas con una discapacidad específica.
12	TOUCHPAD	Instrumento, que suele formar parte del teclado de un ordenador portátil, que permite al usuario mover y manejar el cursor en la pantalla de un ordenador con la punta del dedo.



3. Referencias

- <https://www.edglossary.org/21st-century-skills/>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/accessibility>
- <https://www.smartsparrow.com/what-is-adaptive-learning/>
- <https://actcenter.missouri.edu/about-the-act-center/what-is-adaptive-technology/>
- <https://www.suny.edu/applied-learning/about/definitions/>
- [https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20\(IT\).](https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20(IT).)
- <https://mn.gov/admin/at/services/definition/#:~:text=Federal%20Definition%20of%20Assistive%20Technology%20Service,of%20an%20assistive%20technology%20device.>
- <https://www.edglossary.org/asynchronous-learning/>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/audioconference#:~:text=Definition%20of%20audioconference,to%20add%20to%20the%20audio.%E2%80%94>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/authentication>
- <https://blog.gutenberg-technology.com/en/authoring-tools>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/backup>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/biased>
- <https://teaching.temple.edu/edvice-exchange/2019/11/blended-hybrid-and-flipped-courses-what%E2%80%99s-difference>
- https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blog>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/browser>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/chat-room>



- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-competency-based-learning/>
- <https://www.igi-global.com/dictionary/designing-effective-computer-based-learning/5120>
- [https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20\(such%20as%20the%20Internet\)](https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20(such%20as%20the%20Internet))
- <https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/cookies>
- <https://www.cookiepro.com/knowledge/what-is-cookie-profiling/#:~:text=Cookie%20profiling%2C%20also%20called%20web,whole%20time%20you%20are%20browsing>
- <https://www.techopedia.com/definition/4256/courseware>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>
- <https://www.itgovernance.co.uk/what-is-cybersecurity>
- <https://www.microfocus.com/en-us/what-is/data-security>
- <https://www.britannica.com/topic/distance-learning>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_learning
- <https://tophat.com/glossary/v/virtual-learning-environment/>
- https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy
- <https://www.igi-global.com/dictionary/beusin/55829>
- <https://en.unesco.org/news/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>
- <https://engage.dhsc.gov.uk/digitalpassport/tools/>
- <https://www.ibm.com/it-it/topics/what-is-a-digital-twin>
- <https://libguides.usc.edu/c.php?g=235247&p=1560835>
- <https://dictionary.university/Discussion%20Board>
- <https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-discussion-thread.htm>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/disinformation>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/distance-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ebook>
- <https://eduphoria.zendesk.com/hc/en-us/articles/360005367254-What-is-an-eCourse-#:~:text=An%20eCourse%20is%20a%20self,Life%20of%20an%20eCourse>
- <https://e-student.org/what-is-e-learning/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library
- https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_school
- <https://www.igi-global.com/dictionary/matrix-collaboration-rural-canadian-schools/8938>
- <https://www.dictionary.com/browse/face-to-face>
- <https://www.dictionary.com/browse/file>
- <https://tophat.com/glossary/o/online-learning/#:~:text=Online%20learning%20is%20a%20method,in%20a%20fully%20virtual%20environment.&text=Online%20learning%20refers%20to%20an,backgrounds%20who%20boast%20different%20perspectives>
- <https://acr1.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
- <https://resources.owllabs.com/blog/hybrid-learning>



- <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperlink>
- <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>
- <https://tophat.com/glossary/>
- http://www2.uwstout.edu/content/lts/help/9.2_Instructor_Help/learningrepository/about_learning_repository.htm
- <https://www.deformal.com/residency>
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://minitex.umn.edu/news/elibrary-minnesota/2021-02/misinformation-disinformation-malinformation-whats-difference>
- <https://www.e-resident.gov.ee/>
- <https://www.waikato.ac.nz/ict-self-help/glossary>
- https://www.ine.es/en/metodologia/t25/t25p450_glosario_en.pdf
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://www.techopedia.com/definition/15721/screencast>
- <https://www.understood.org/articles/en/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-remote-learning/>
- https://celectronics.com/training/learning/product_family_standard/Information-Technology-Equipment-ITE.html
- <https://www.elearners.com/education-resources/what-is-distance-education/>
- <https://thelearningcoach.com/resources/online-learning-glossary-of-terms/>
- <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/netiquette/#:~:text=%E2%80%9CNetiquette'%20is%20network%20etiquette,the%20road'%20of%20cyberspace.%E2%80%9D>
- <https://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/Internet-of-Things-IoT>
- <http://www.appstate.edu/~mckeemb/>
- https://www.unapcict.org/sites/default/files/2019-01/ICT_Glossary-draft.pdf